



## Transformasi Inovasi Pembelajaran Digital Guru IPS Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Era Perubahan Digital

Nur Indah Miftahul Jannah<sup>1\*</sup>, Moh Sutomo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received 10-12-2025

Accepted 15-12-2025

Published 16-12-2025

#### Keywords:

Digital learning innovation

Social studies teachers

Merdeka curriculum

### ABSTRACT

*The rapid advancement of digital education has transformed teaching practices, making the study of digital learning innovations essential. While many studies have examined technology use in classrooms, few have focused on how Social Studies teachers adapt and innovate within the Merdeka Curriculum, leaving a significant research gap. This study aims to identify the forms of digital innovations applied by Social Studies teachers and analyze the supporting and inhibiting factors at the junior high school level. Using a qualitative case study approach at SMPN 1 Jember, data were collected through interviews, classroom observations, and document analysis, and analyzed thematically to identify key patterns and insights. Findings reveal that teachers employ digital strategies such as interactive presentations, online assessments, and collaborative platforms to enhance student engagement and learning outcomes. These practices represent a novel adaptation of the Merdeka Curriculum. The study highlights the importance of teacher creativity and institutional support, offering guidance for professional development and curriculum implementation.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



### \*Corresponding Author:

Nur Indah Miftahul Jannah

Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

Email: [nuridhmiftahljnnh@gmail.com](mailto:nuridhmiftahljnnh@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah mempercepat perubahan dalam dunia Pendidikan (Nashrullah et al., 2025), termasuk pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pergeseran dari penggunaan media cetak menuju platform digital membuat guru perlu menata ulang cara mereka mengajar agar tetap relevan (Judijanto et al., 2025). Kehadiran Kurikulum Merdeka ikut memperkuat perubahan tersebut karena menuntut fleksibilitas, diferensiasi, dan integrasi teknologi dalam setiap tahap pembelajaran. Meski begitu, tidak semua sekolah dapat beradaptasi dengan mulus. Keterbatasan perangkat, infrastruktur yang belum merata (Hidayatullah et al., 2025), serta perbedaan kemampuan digital antar guru menjadi hambatan nyata. Situasi ini menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran bukan sekadar mengganti alat, tetapi juga menuntut perubahan cara berpikir dan praktik pedagogis guru IPS. Kondisi itulah yang

membuat kajian tentang proses adaptasi mereka menjadi semakin penting untuk diteliti (Wahyuni et al., 2024).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran jika dimanfaatkan secara tepat. Penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek misalnya memperlihatkan bahwa dukungan teknologi mampu memperkuat *Project-Based Learning* (PJBL) dan meningkatkan kemandirian serta kolaborasi siswa (Wahyudi et al., 2024). Pemanfaatan platform digital juga terbukti membantu guru merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik, terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menuntut diferensiasi. Selain itu, kajian terbaru menunjukkan bahwa keberhasilan transformasi digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan pedagogis guru serta dukungan lingkungan sekolah, bukan sekadar ketersediaan perangkat (Triyunita et al., 2025). Meskipun berbagai penelitian tersebut memberikan dasar teoretis yang kuat, kajian-kajian sebelumnya belum menjelaskan secara rinci bagaimana guru IPS secara konkret mengubah metode, strategi, dan pola interaksi mereka dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Studi sebelumnya masih menyisakan beberapa celah yang perlu diperhatikan. Banyak penelitian membahas penggunaan teknologi, tetapi belum menjelaskan secara mendalam bagaimana metode pembelajaran bergeser dari yang berbasis cetak menuju platform sebagaimana terlihat dalam temuan *Systematic Literature Review* (SLR) tentang implementasi pembelajaran daring di Indonesia (Amelia et al., 2024). Selain itu, masih ada perbedaan hasil penelitian mengenai faktor yang mendukung dan menghambat inovasi digital, terutama terkait hubungan antara kompetensi guru dan kondisi sekolah dalam konteks pembelajaran IPS yang juga ditegaskan dalam kajian pemanfaatan teknologi untuk efektivitas pembelajaran (Sulistyowati C & Nuraini Asriati, 2023). Penelitian yang menelaah perubahan praktik mengajar, misalnya peralihan dari ceramah menuju proyek digital, juga masih terbatas meskipun beberapa studi tentang inovasi pembelajaran digital berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) mulai membahas perubahan ini (Satria Ahmar et al., 2024). Padahal, aspek inilah yang paling menggambarkan transformasi pedagogis yang sedang terjadi. Kekosongan ini menunjukkan perlunya kajian lebih komprehensif mengenai bagaimana guru IPS benar-benar beradaptasi dengan tuntutan digital dan Kurikulum Merdeka.

Memahami bagaimana guru IPS bertransformasi menjadi krusial mengingat mereka berperan penting dalam membangun literasi sosial siswa pada era digital (Mansyur & Supriatna, 2024). Perubahan metode mengajar, keterbatasan akses teknologi, dan perpindahan ke model pembelajaran berbasis proyek digital menunjukkan bahwa adaptasi mereka tidak sederhana (Khairi, 2024). Dalam situasi ketika Kurikulum Merdeka menuntut kreativitas, kemampuan reflektif, dan pemanfaatan teknologi secara efektif, guru IPS berada pada posisi yang harus menyeimbangkan tuntutan kurikuler dengan kondisi riil di sekolah. Tanpa gambaran yang jelas mengenai proses inovasi yang mereka jalankan, sulit untuk merumuskan strategi peningkatan kualitas pembelajaran yang tepat. Karena itu, penelitian ini penting untuk memberikan pemetaan empiris mengenai bentuk transformasi yang benar-benar terjadi di kelas IPS.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menyusun tiga pertanyaan utama: (1) bagaimana guru IPS mengembangkan transformasi inovasi pembelajaran dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka; (2) faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat penerapan pembelajaran digital; dan (3) bagaimana perubahan praktik pedagogis guru muncul sebagai hasil dari proses transformasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk inovasi yang diterapkan, menganalisis faktor yang memengaruhinya, dan menjelaskan perubahan praktik mengajar berbasis teknologi, sejalan dengan temuan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS telah

berkembang pesat dan menuntut penyesuaian pedagogis guru (Alya et al, 2024). Fokus kajian berada pada sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, dengan guru IPS sebagai unit analisis utama, sebagaimana ditunjukkan pula oleh penelitian yang menyoroti transformasi pembelajaran IPS melalui integrasi teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar siswa (Almadina Puspita Dewi et al., 2025). Struktur artikel meliputi pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan mengenai bentuk inovasi serta faktor pendukung dan penghambat, serta kesimpulan yang memuat rekomendasi strategi penguatan pembelajaran digital di mata pelajaran IPS.

## METODE

Penelitian ini memakai metode kualitatif dengan rancangan studi kasus yang berfokus pada penerapan transformasi pembelajaran digital oleh guru IPS di SMPN 1 Jember dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Subjek penelitian ditentukan melalui *purposive sampling* dengan memilih guru IPS sebagai informan utama dan Waka Kurikulum sebagai informan pendukung, karena keduanya memiliki pengalaman langsung mengenai perubahan dalam metode pembelajaran digital. Data diperoleh melalui wawancara mendalam untuk memahami pengalaman dan strategi yang diterapkan oleh guru, observasi di kelas untuk mencatat praktik penggunaan media digital seperti video, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Canva, dan kuis interaktif, serta analisis dokumen yang mencakup perangkat ajar dan bahan visual yang digunakan dalam proses pembelajaran. Seluruh informasi dianalisis secara kualitatif dengan melalui proses pengurangan, penyajian data, dan penarikan kesimpulan tematik untuk mengidentifikasi pola perubahan pembelajaran, faktor-faktor yang mendukung, serta hambatan yang ada. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan kesesuaian antara pernyataan guru, hasil observasi, dan dokumen pembelajaran. Hal ini dilakukan agar temuan yang diperoleh secara akurat mencerminkan keadaan nyata yang terjadi di kelas IPS

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### A. Transformasi Metode Pembelajaran dari Media Cetak ke Platform Digital

Perubahan metode pembelajaran IPS di SMPN 1 Jember menjadi tanda paling jelas dari transformasi praktik mengajar guru IPS dalam Kurikulum Merdeka. Pergeseran ini tampak pada praktik yang dilakukan Bu V selaku guru IPS, Hal ini ditegaskan oleh pernyataan Bu V:

*“Saya biasanya membuka materi dengan video, lalu menjelaskan, dan evaluasinya memakai Quizizz atau Kahoot supaya siswa tidak bosan. Setelah menonton, mereka saya minta berdiskusi atau menjawab pertanyaan refleksi. Lembar Kerja Peserta Didik nya juga saya buat lewat Canva biar lebih menarik.” (Bu V, 1 Oktober 2025)*

Pernyataan Bu V memperlihatkan adanya perubahan mendasar dalam pola pembelajaran IPS di kelas. Jika sebelumnya proses belajar banyak bergantung pada ceramah, buku paket, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) cetak, kini kegiatan belajar bergeser

ke penggunaan media digital seperti video, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Canva, dan evaluasi berbasis *Quizizz* atau *Kahoot*. Pergeseran ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi penghubung utama dalam alur pembelajaran sekaligus mengubah cara guru dan siswa berinteraksi di kelas.

**Tabel 1.** Perubahan Media dan Metode Pembelajaran IPS dari Cetak ke Digital

| Aspek Pembelajaran | Metode Lama (Cetak)                          | Metode Baru (Digital)                                         |
|--------------------|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| Penyajian materi   | Buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS) cetak   | Video, <i>slide</i> , <i>Learning Management System (LMS)</i> |
| Aktivitas siswa    | Mengerjakan soal di Lembar Kerja Siswa (LKS) | Kuis digital, diskusi online                                  |
| Media guru         | Papan tulis                                  | Canva, proyektor                                              |
| Evaluasi           | Ulangan tertulis                             | <i>Quizizz</i> atau <i>Kahoot</i>                             |
| Interaksi          | Satu arah                                    | Interaktif & multimodal                                       |

*Sumber:* Data primer hasil wawancara dan observasi lapangan, 2025.

Tabel di atas memperlihatkan pergeseran metode pembelajaran IPS dari pendekatan konvensional berbasis media cetak menuju penggunaan media digital yang lebih interaktif. Perubahan pada setiap aspek mulai dari penyajian materi hingga evaluasi menunjukkan bahwa teknologi kini menjadi pusat dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil penelitian, perubahan metode pembelajaran IPS di SMPN 1 Jember memperlihatkan bagaimana teknologi digital mulai membentuk ulang cara guru mengajar dan siswa belajar. Pergeseran dari ceramah, buku paket, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) cetak menuju penggunaan video, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Canva, serta kuis digital membuat proses belajar lebih interaktif. Pernyataan Bu V tentang penggunaan video dan evaluasi berbasis *Quizizz* atau *Kahoot* menunjukkan adanya pola baru yang lebih menarik dan responsif terhadap kebutuhan siswa (Widiyanti & Mulianingsih, 2025).

Temuan lapangan ini sejalan dengan pandangan bahwa digitalisasi pembelajaran merupakan bentuk inovasi pedagogis yang menghubungkan gaya belajar siswa dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Media digital memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang lebih visual, variatif, dan sesuai dengan ritme belajar generasi sekarang. Teknologi pun bukan lagi pelengkap, tetapi bagian inti dari strategi pembelajaran di kelas IPS (Wulandari & Sutarna, 2025).

Secara konseptual, perubahan ini tidak hanya mengganti alat bantu mengajar, tetapi juga menata ulang struktur pembelajaran dari model satu arah menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Aktivitas berbasis video, proyektor, kuis digital, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) visual memperkuat arah Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, kemandirian, dan kompetensi abad 21. Temuan ini menegaskan bahwa guru IPS mampu memanfaatkan teknologi sederhana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan efektif.

## **B. Ketimpangan Akses Teknologi dan Dukungan Penguatan Kompetensi Guru**

Transformasi inovasi pembelajaran digital di SMPN 1 Jember tidak berlangsung mulus karena guru masih berhadapan dengan keterbatasan perangkat dan akses teknologi. Dari hasil wawancara dengan Bu V dan Pak A Waka Kurikulum, tampak bahwa keterbatasan perangkat masih menjadi kendala utama. Kondisi ini ditunjukkan oleh pernyataan Pak A

*“Komputer di lab itu cuma lima, jadi kalau mau pakai harus gantian. Siswa juga nggak boleh bawa Handphone, jadi akhirnya banyak aktivitas digital yang alihkan ke kerja kelompok atau pakai proyektor.” (Pak A, 1 Oktober 2025)*

Kondisi ini menggambarkan bahwa inovasi digital tidak bisa berjalan sepenuhnya individual, dan guru harus mengatur strategi agar pembelajaran tetap efektif. Di sisi lain, hambatan teknis tersebut tidak sepenuhnya menghentikan upaya inovasi. Bu V menyebut bahwa ia tetap mencari cara agar pembelajaran digital bisa berjalan:

*“Kalau ada materi yang butuh aplikasi, biasanya saya tampilkan dulu di proyektor, baru siswa bahas bareng-bareng. Untuk medianya, saya belajar bikin Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) di Canva dari Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP).” (Bu V, 1 Oktober 2025)*

Pernyataan Pak A dan Bu V menunjukkan bahwa keterbatasan perangkat seperti jumlah komputer yang hanya lima unit menjadi hambatan langsung dalam menerapkan pembelajaran digital, karena siswa tidak dapat mengakses teknologi secara individual dan guru harus memodifikasi strategi melalui kerja kelompok atau penggunaan proyektor. Namun, kondisi ini tidak sepenuhnya menghambat inovasi, karena dukungan seperti Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) serta inisiatif guru dalam mempelajari dan membuat media digital justru menjadi faktor penyeimbang yang menjaga proses transformasi tetap berjalan meski fasilitas sekolah terbatas.

**Tabel 2.** Hambatan Teknologi dan Dukungan Inovasi Pembelajaran IPS

| Aspek              | Hambatan                                            | Dukungan                                                                                |
|--------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Perangkat          | Komputer hanya 5 unit                               | Pengaturan kerja kelompok agar aktivitas digital tetap berjalan                         |
| Akses siswa        | Larangan membawa <i>Handphone</i>                   | Guru menampilkan materi digital melalui proyektor                                       |
| Infrastruktur      | Jaringan internet tidak merata                      | Sekolah menyediakan akses internet di beberapa ruang                                    |
| Kompetensi         | Adaptasi terhadap aplikasi digital memerlukan waktu | Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) meningkatkan kemampuan guru menggunakan teknologi |
| Media pembelajaran | Lembar Kerja Siswa (LKS) cetak masih sering dipakai | Guru membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Canva, kuis digital, dan bahan visual    |

*Sumber:* Data primer hasil wawancara dan observasi lapangan, 2025.

Tabel di atas menunjukkan kombinasi hambatan dan dukungan yang memengaruhi inovasi pembelajaran digital di SMPN 1 Jember. Keterbatasan perangkat dan aturan sekolah membatasi penggunaan teknologi, tetapi Musyawarah Guru Mata Pelajaran

(MGMP) dan kreativitas guru mendorong inovasi tetap berjalan. Kombinasi dua aspek ini menjelaskan mengapa transformasi digital di kelas terjadi secara bertahap.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran digital di SMPN 1 Jember dipengaruhi oleh ketimpangan akses teknologi yang masih terjadi di sekolah. Ketersediaan perangkat yang terbatas, khususnya komputer laboratorium yang hanya berjumlah lima unit, membuat penggunaan media digital tidak dapat dilakukan secara individual dan harus disesuaikan dengan kondisi kelas. Kebijakan sekolah yang melarang siswa membawa telepon genggam juga menambah batasan terhadap akses perangkat belajar (Rosiva et al., 2022).

Di sisi lain, proses inovasi tetap berjalan karena guru mendapatkan dukungan melalui kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) serta pengembangan kompetensi yang memungkinkan mereka mempelajari berbagai media digital. Guru memanfaatkan pelatihan tersebut untuk membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Canva, menampilkan materi melalui proyektor, dan menggunakan platform kuis digital ketika kondisi memungkinkan. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat hambatan teknis, guru tetap berupaya menjaga keberlangsungan pembelajaran digital melalui penyesuaian strategi dan pemanfaatan dukungan profesional yang tersedia (Manik Putra et al, 2025).

### C. Perubahan Praktik Mengajar dari Ceramah ke Pembelajaran Berbasis Aktivitas Digital

Perubahan pola mengajar menjadi salah satu tanda paling jelas dari transformasi praktik pembelajaran IPS di SMPN 1 Jember. Hasil wawancara dengan Bu V menunjukkan bahwa metode ceramah yang sebelumnya lebih dominan mulai digantikan oleh kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif melalui media digital. Hal ini terlihat dari pernyataan Bu V:

*“Kalau dulu saya lebih banyak jelasin dari depan, sekarang saya bikin anak-anak aktif. Kadang mereka saya kasih kuis digital bareng-bareng atau tugas kecil yang ngambil contoh dari lingkungan sekitar biar mereka nggak cuma duduk dengerin.”* (Bu V, 1 Oktober 2025)

Pernyataan tersebut memperlihatkan adanya pergeseran mendasar dalam praktik mengajar. Jika sebelumnya kegiatan belajar cenderung berjalan satu arah dengan ceramah dan latihan Lembar Kerja Siswa (LKS), kini proses pembelajaran mulai diwarnai aktivitas kolaboratif yang memanfaatkan kuis digital, tugas berbasis proyek kecil, serta pertanyaan reflektif untuk memancing partisipasi siswa. Pergeseran ini menandai bahwa teknologi telah menjadi sarana yang mendorong lahirnya interaksi kelas yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa.

**Tabel 3.** Perubahan Praktik Mengajar dari Ceramah ke Aktivitas Digital

| Aspek Pembelajaran | Praktik Lama                   | Praktik Baru                     |
|--------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| Pola interaksi     | Guru dominan, ceramah          | Siswa aktif, diskusi, kolaborasi |
| Aktivitas inti     | Mendengar penjelasan, mencatat | Kuis digital, tugas proyek mini, |

| refleksi             |                                      |                                          |
|----------------------|--------------------------------------|------------------------------------------|
| Media yang digunakan | Buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS) | Video, Canva, Quizizz atau Kahoot        |
| Peran siswa          | Pasif                                | Terlibat, mengerjakan aktivitas kelompok |
| Suasana kelas        | Monoton                              | Variatif dan interaktif                  |

*Sumber:* Data primer hasil wawancara dan observasi lapangan, 2025.

Tabel di atas memperlihatkan pergeseran dari metode ceramah menuju pembelajaran berbasis aktivitas digital yang lebih interaktif. Setiap aspek menunjukkan bagaimana guru mengalihkan pola mengajar lama menjadi model yang melibatkan siswa secara langsung melalui media digital dan aktivitas kolaboratif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik pembelajaran IPS di SMPN 1 Jember mengalami pergeseran dari pola ceramah yang satu arah menuju aktivitas kelas yang lebih interaktif dan berbasis digital. Wawancara dengan Bu V mengungkap bahwa ia kini lebih sering mengajak siswa terlibat dalam kuis digital, tugas berbasis proyek kecil, dan diskusi setelah menonton materi visual yang ditampilkan melalui proyektor. Aktivitas ini menggantikan kebiasaan lama yang mengandalkan ceramah, buku paket, dan Latihan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi ikut berpartisipasi dalam proses belajar melalui pengalaman belajar yang lebih variative (Sari, Putrayasa, et al., 2025).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital telah mengubah struktur pembelajaran dari model pasif menjadi model kolaboratif yang menuntut keaktifan siswa. Integrasi kuis digital, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) visual, serta tugas kontekstual memperlihatkan bahwa teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga pendorong utama perubahan pola interaksi di kelas IPS. Pergeseran ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yang mengarahkan pembelajaran agar lebih menekankan kreativitas, partisipasi, dan kompetensi abad 21, sebagaimana ditunjukkan oleh studi yang menemukan bahwa media pembelajaran digital pada mata pelajaran IPS di SMP meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan (Septa, 2024). Dengan demikian, transformasi metode mengajar ini menjadi bukti bahwa guru mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana transformasi inovasi pembelajaran digital dilakukan oleh guru IPS di SMPN 1 Jember dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka dan perubahan budaya belajar siswa di era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi terjadi melalui tiga aspek utama, yaitu pergeseran metode pembelajaran dari media cetak ke media digital (Yulianti et al., 2024), ketimpangan akses teknologi yang memengaruhi strategi pelaksanaan pembelajaran, serta perubahan pola interaksi dari ceramah satu arah menuju aktivitas kolaboratif berbasis digital. Penggunaan video, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Canva, dan platform kuis digital menjadi bentuk konkret dari adopsi teknologi dalam kelas, sementara keterbatasan perangkat seperti komputer laboratorium yang hanya berjumlah lima unit serta larangan

membawa telepon genggam menyebabkan proses digitalisasi berlangsung tidak merata (Ramdani et al., 2024). Pada saat yang sama, dukungan seperti Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), pelatihan mandiri guru, dan pemanfaatan proyektor mendorong keberlanjutan inovasi tersebut. Secara keseluruhan, data lapangan memperlihatkan bahwa transformasi pembelajaran tidak hanya bersifat teknis, tetapi memengaruhi struktur interaksi, peran siswa, dan alur pembelajaran secara menyeluruh.

Transformasi yang ditemukan pada penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan metode dan pola pembelajaran dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal yang saling berkaitan. Pergeseran metode dari ceramah menuju pembelajaran digital interaktif tidak terjadi semata-mata karena tuntutan Kurikulum Merdeka, tetapi juga karena guru berupaya menyesuaikan strategi mengajar dengan karakteristik generasi belajar saat ini yang lebih responsif terhadap media visual dan aktivitas partisipatif (Ilham & Galang, 2025). Keterbatasan perangkat dan infrastruktur menjadi penyebab munculnya variasi strategi, misalnya penggunaan proyektor sebagai solusi ketika siswa tidak dapat menggunakan perangkat individu. Selain itu, kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) menjadi penyebab penting yang mendukung peningkatan kompetensi guru, karena forum tersebut menyediakan ruang berbagi praktik dan pelatihan media digital (Sari Dewi et al., 2024). Dengan kata lain, transformasi pembelajaran muncul bukan hanya karena adanya teknologi, tetapi karena guru mampu menegosiasikan keterbatasan, memanfaatkan peluang, dan membaca kebutuhan siswa dalam konteks yang dinamis.

Implikasi dari temuan tersebut memperlihatkan bahwa integrasi teknologi ke dalam pembelajaran IPS berdampak signifikan terhadap dinamika kelas, motivasi belajar siswa, dan struktur aktivitas pembelajaran, misalnya melalui kuis digital, diskusi reflektif, dan proyek mini, metode yang terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada IPS di SMP (Sari, Khotimah, et al., 2025). Pergeseran dari ceramah menuju aktivitas berbasis kuis digital, diskusi reflektif, dan proyek mini membuat siswa lebih terlibat secara kognitif maupun emosional, sekaligus memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Pada tingkat guru, perubahan ini mendorong peningkatan kompetensi teknologi sekaligus kemampuan pedagogis dalam merancang pengalaman belajar yang variatif dan kontekstual (Irwansyah Suwahyu et al., 2023). Ketimpangan akses teknologi juga menghasilkan akibat penting: guru harus mengembangkan pola adaptasi yang fleksibel, seperti pengelompokan siswa dan penggunaan media visual bersama, sehingga praktik inovatif tumbuh melalui improvisasi bukan sekadar alat digital itu sendiri. Temuan ini menunjukkan bahwa transformasi digital berpotensi memperkuat capaian pembelajaran jika didukung kreativitas guru, tetapi tetap rentan terhadap hambatan struktural ketika fasilitas tidak memadai.

Jika dibandingkan dengan temuan studi sebelumnya, hasil penelitian ini memiliki kesamaan sekaligus perbedaan yang memperkaya literatur mengenai digitalisasi pendidikan di Indonesia. Sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa digitalisasi di sekolah berlangsung bertahap karena keterbatasan infrastruktur (Rosyidah et al., 2025), temuan mengenai keterbatasan perangkat dan larangan membawa gawai menunjukkan pola adaptasi yang serupa. Namun penelitian ini berbeda dari studi yang menempatkan teknologi terutama sebagai alat efisiensi; hasil penelitian justru menunjukkan bahwa aspek pedagogis dan relasi sosial lebih dominan dalam membentuk inovasi pembelajaran (Meliani et al., 2021). Temuan ini mendukung pandangan yang melihat digitalisasi sebagai proses kultural, bukan hanya teknis, di mana guru mengembangkan strategi kreatif sesuai kebutuhan siswa dan kondisi lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti bahwa inovasi pembelajaran digital di tingkat sekolah sering dipahami sebagai praktik humanisasi pendidikan, bukan sekadar otomasi pembelajaran, serta dipengaruhi oleh dinamika lokal setiap sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diusulkan untuk penguatan pembelajaran digital di sekolah. Secara konseptual, guru perlu mengembangkan pemahaman bahwa digitalisasi merupakan proses pembelajaran sosial-teknologis yang menuntut kemampuan membaca karakteristik siswa dan mengintegrasikan teknologi secara pedagogis, bukan hanya mengikuti tren alat (Sunartiningsih et al., 2025). Secara metodologis, sekolah perlu memperkuat forum pengembangan profesional seperti Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan menyediakan pelatihan berbasis aplikasi pembelajaran agar guru dapat meningkatkan keterampilan desain media digital (Irma, 2025). Pada level kebijakan, sekolah dan dinas pendidikan perlu memperbaiki akses perangkat dengan menyediakan komputer tambahan, akses internet yang stabil, serta kebijakan penggunaan gawai yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran. Mendukung guru dalam menyediakan media digital yang relevan dan mudah diakses akan memperkuat keberlanjutan inovasi. Dengan demikian, transformasi pembelajaran digital dapat berjalan secara lebih inklusif, sistematis, dan berkelanjutan, sekaligus memastikan bahwa pembelajaran IPS tetap relevan dengan tuntutan era digital.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi inovasi pembelajaran digital guru IPS di SMPN 1 Jember berlangsung secara bertahap dan berlapis, mencakup pergeseran media, metode, dan struktur interaksi belajar. Guru beralih dari ceramah, buku paket, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) cetak ke video pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Canva, kuis digital, serta presentasi visual melalui proyektor. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi cara guru menyampaikan materi, tetapi juga cara siswa merespons, berkolaborasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Keterbatasan akses teknologi, seperti jumlah komputer yang terbatas dan larangan membawa gawai, menjadi tantangan dalam merancang strategi digital. Meski demikian, dukungan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan kreativitas guru memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi digital tidak sekadar soal sarana, tetapi juga kemampuan pedagogis guru memanfaatkan teknologi sebagai instrumen pembelajaran.

Secara konseptual, studi ini memperluas pemahaman tentang bagaimana inovasi digital dapat berlangsung dalam konteks terbatas. Transformasi pembelajaran tidak bergantung pada teknologi canggih, melainkan pada kemampuan guru menafsirkan teknologi sebagai ruang kreatif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Penelitian ini memperkuat literatur digitalisasi pendidikan yang menekankan inovasi pedagogis sebagai hasil negosiasi antara kapasitas teknologi, tuntutan kurikulum, dan budaya sekolah. Secara metodologis, penggabungan observasi, wawancara, dan dokumen pembelajaran memungkinkan peneliti menangkap dinamika transformasi secara menyeluruh. Secara teoretis, studi ini juga memperkaya kajian implementasi Kurikulum Merdeka, terutama terkait fleksibilitas pembelajaran, pergeseran peran guru, dan desain aktivitas yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Hanya satu sekolah dan satu guru yang menjadi fokus, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke konteks lebih luas. Waktu observasi yang terbatas juga membatasi variasi praktik mengajar yang terekam, dan perspektif siswa belum digali secara mendalam. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah, guru, dan siswa, menggunakan pendekatan longitudinal, serta mempertimbangkan studi komparatif antar sekolah atau jenjang pendidikan untuk memahami pola inovasi digital secara lebih komprehensif dan kontekstual.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru IPS dan Waka Kurikulum di SMPN 1 Jember yang telah berpartisipasi dan memberikan informasi penting, kepada dosen pengampu mata kuliah Kurikulum Pendidikan IPS atas bimbingan dan masukan berharga, serta kepada rekan-rekan dan pihak sekolah yang mendukung proses pengumpulan dan analisis data. Tanpa kontribusi mereka, penelitian mengenai transformasi inovasi pembelajaran digital guru IPS dalam implementasi Kurikulum Merdeka ini tidak akan terlaksana secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almadina Puspita Dewi, Desy Safitri, & Sujarwo. (2025). Transformasi Pembelajaran IPS melalui Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(2), 27–40. <https://doi.org/10.61404/jimad.v3i2.378>
- Alya et al. (2024). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM PENDIDIKAN IPS DI ERA 4.0. *Jurnal Inovasi Global*, 2(3), 543–551.
- Amelia, D. N., Amrozi, Y., & Milad, M. K. (2024). Systematic Literature Review of Knowledge Management in Students Based on Education Level in Indonesia. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 15(2), 130–137. <https://doi.org/10.31937/si.v15i2.3836>
- Hidayatullah, M. A., Sari, S., & Safitri, A. (2025). Manajemen Sumber Belajar Pendidikan Dan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan. *As-Sulthan Journal of Education*, 1(4), 1024–1034.
- Ilham, & Galang, M. R. (2025). Pengembangan Perangkat Ajar Digital Berbasis Kurikulum Merdeka di SMP. 2(November), 137–148.
- Irma. (2025). Transformasi Pendidikan Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Irwansyah Suwahyu, Muhammad Asriadi, & Ninik Rahayu Ashadi. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter di SMP Negeri 4 Bajeng. *Jurnal MediaTIK*, 6(3), 162–165. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.2334>
- Judijanto, L., Mata, R., Kupang, P. N., Ramadhan, H., & Putra, F. (2025). Transformasi Digital di Dunia Pendidikan: Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Sekolah. *Jurnal Ilmiah Edukaif*, 11(01), 37–46.
- Khairi, A. I. (2024). GHURU: INTERNATIONAL JOURNAL OF TEACHER EDUCATION Integration of Digital Technology in Social Studies Teaching and Learning to Improve Student Motivation and Learning Outcomes. *Ahmad Imam Khairi Ghuru: International Journal of Teacher Education*, 1(1), 25–38. <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghuru>
- Manik Putra et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Digital untuk Meningkatkan Literasi Sosial Siswa SMP. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(5), 773.
- Mansyur, A. I., & Supriatna, N. (2024). Transformasi Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Merdeka Belajar di Era Digital. *Journal Education Innovation*, 2(3), 334–340.

- Meliani, F., Alawi, D., Yamin, M., Syah, M., & Erihadiana, M. (2021). Manajemen Digitalisasi Kurikulum di SMP Islam Cendekia Cianjur. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(7), 653–663. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i7.328>
- Nashrullah, M., Rahman, S., Majid, A., Hariyati, N., & Surabaya, U. N. (2025). Transformasi Digital Dalam Pendidikan Indonesia : Analisis Kebijakan Dan Implikasinya Terhadap Kualitas. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 52–50.
- Ramdani, A., Syukur, A., & Restu, A. (2024). Peningkatan Literasi Digital Siswa dan Guru Sekolah Menengah Pertama melalui Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(3), 631–637.
- Rosiva, S. S., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2022). Readiness toward M-Learning Implementation During Pandemic COVID-19: Secondary High School Teachers and Students Perception in Indonesia. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 128–136. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.47594>
- Rosyidah, S., Achmad Supriyanto, & Mustiningsih. (2025). Pengaruh Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogi Digital Guru SMP. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 105–120. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2025.v12.i1.p105-120>
- Sari Dewi, R., Defianty, M., Zulfa, S., Anis Maulidia, R., & Fatwa Mulyati, Y. (2024). The Central Role of MGMP in Improving Teachers Digital Literacy. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 12(2), 1181–1199. <https://doi.org/10.24256/ideas.v12i2.5221>
- Sari, Khotimah, K., & Larasati, D. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital ( Aplikasi Mabar IPS ) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII. *Dialektika Pendidikan IPS*, 4(4), 78–90.
- Sari, M. Y., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada. *Jpsd*, 3(2), 171–185.
- Satria Ahmar, D., Rahmawati, S., Saleh Ahmar, A., Fath Azzajjad, M., Febianti Manalu, Y., & Anisa, N. (2024). Digital Learning Innovation: Mentoring To Improving Access To Education Through ICT And Website-Based Media Inovasi Pembelajaran Digital: Pendampingan Untuk Meningkatkan Akses Pendidikan Melalui Media Berbasis ICT Dan Website. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 2746–5233. <https://doi.org/10.35877/454RI.mattawang3111>
- Septa, K. (2024). *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL: ANALISIS SISTEMATIS PENERAPAN DAN DAMPAKNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP*. 5(1), 33–44.
- Sulistyowati C, & Nuraini Asriati. (2023). Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dan Keterlibatan Belajar Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 636–649.
- Sunartiningsih, M., Wibowo, U. B., & Ikhwan, M. S. (2025). Determinants of Teachers' Technology Adoption in Yogyakarta Classrooms: Exploring the Role of Skills, Infrastructure, and Leadership Policies. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 3076–3085. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6757>
- Triyunita, H., Yana, N., & Bachtiar, M. H. (2025). *Transformasi Digital terhadap Kompetensi Guru dalam Pendidikan*. 8(April), 4364–4368.
- Wahyudi, W., Setiawan, A., Suhandi, A., & Samsudin, A. (2024). *ASEAN Journal*

- of Science and Engineering Technology-supported Project-based Learning : Trends , Review and Future Research in Science , Technology and Engineering Education*. 4(1), 119–126.
- Wahyuni, S., Rahmawati, F. P., Gufron, A., Dasar, M. P., & Surakarta, U. M. (2024). Analisis Pandangan Guru Dalam Implementasi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 2548–6950.
- Widiyanti, F. N., & Mulianingsih, F. (2025). *Media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran ips*. 15(1).
- Wulandari, H. T., & Utama. (2025). Development of Interactive Learning Media Based on Canva for Education To Improve Digital Literacy Skills in Solar System Material Ipas Project. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 35(1), 139–151. <https://doi.org/10.23917/jpis.v35i1.10797>
- Yulianti, E., Sahredin, S., Marlina, L., & Rayhan, M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Siswa SMP. *Edu Sociata ( Jurnal Pendidikan Sosiologi )*, 7(2), 41–49. <https://doi.org/10.33627/es.v7i2.2746>